PlayStation



ベイグラントストーリー

VAGRANT STORY™

「ベイグラントストーリー」は、
後に「ベイグラント」と呼ばれることになる男の物語である。

CONTENTS

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 3ブロック

アナログコントローラ対応

SLPS 02377

ある日、バレンディア王国の重臣バルドルバ公爵の邸宅が、
「メレンカンプ」と名乗るカルト集団に占拠された。
多少の犠牲者を出しながらも一夜の内にこの事件は終結したが、
首謀者と目される「メレンカンプ」のリーダー、
シドニー＝ロスタロットは行方不明となり、
占拠の真の目的も解明されぬままとなった。

それから1週間後、
先の占拠事件では別邸にいたために難を逃れることとなったバルドルバ公爵が、
何者かに殺害されるという事件が起きた。
議会では、占拠事件の鎮圧に参加した
VKP（バレンディア治安維持騎士団）所属のリスクブレイカー、
アシュレイ＝ライオットを公爵殺害の容疑者として追うことになったが、
姿を消した彼の足取りは掴めていない。
ただ、彼が占拠事件直後から公爵殺害までの間に訪れた場所がある。

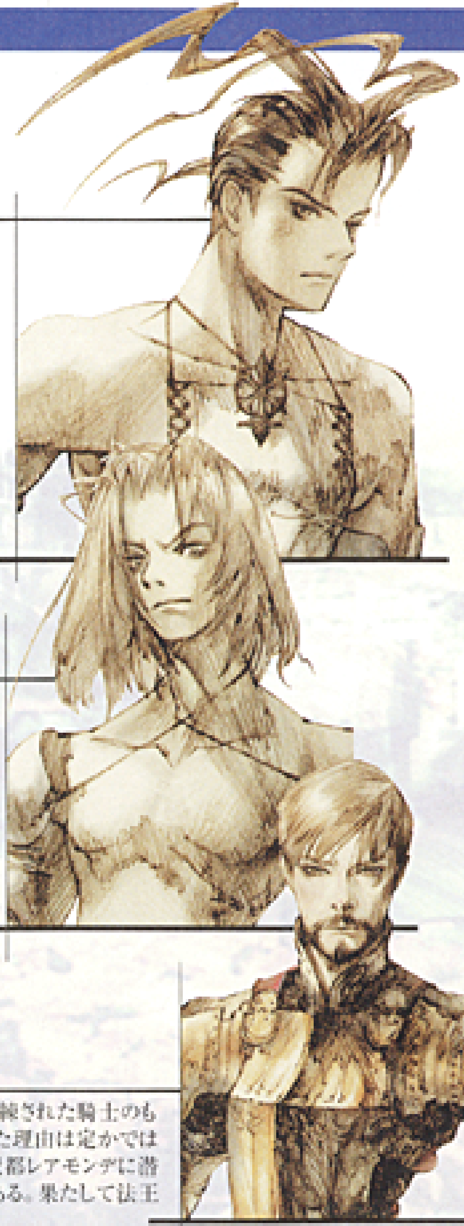
それは、閉ざされた魔都レアモンデ…

最盛期には五千人以上の人々がこの都に暮らしていたが、
二十数年前の大地震によって二千年以上にも渡るその歴史は永遠に閉ざされた。
またその時に出来たクレバスと渦潮によって完全に外界から分断されてしまっている。
地上部分は地震により複雑化し、
かつて修道僧達が生活のために石を切り出していた地下には洞窟が果てしなく広がり、
全体が巨大な迷宮と化している。

あなたは当時のアシュレイとなり、
占拠事件から公爵殺害までの空白の一週間を体験することになる。

果たして、彼は本当に公爵を殺害したのだろうか?
また、魔都レアモンデで何が起こったのだろうか?
全てはアシュレイであるあなただけが知りうることができるのだ。

◆登場人物紹介



本名:アシュレイ・ライオット／Ashley Riot
年齢:20代後半
身長:181cm
所属:VKP(バレンディア治安維持騎士団)重犯罪者処理班

この物語の主人公である彼は、VKPアカデミーを首席で卒業後、生え抜きのエリートとして活躍。暴漢に妻子を殺害されてからは、VKP内でもっとも危険の伴う重犯罪者処理班、通称リスクブレイカーへ転属。リスクブレイカーは常に危険を伴う任務が主である。そのため任務の生還率は実に30%未満ともいわれるが、アシュレイはいかなる状況においても常に冷静さを失わず、数々のミッションで成功を収めてきた。
グレイランドを舞台としたカルト教団メレンカンプによるバルドルバ公爵邸の占拠、そして一週間後の公爵の殺害、これら一連の事件の謎を解く鍵はすべてアシュレイが持っていると思われ、同時に彼自身もまた公爵殺害の重要な被疑者でもある。愛しい妻子の復讐のためにリスクブレイカーとなり活躍を続けてきたアシュレイが何故自らが犯罪に手を染めることになったのか。その真相はゲームを進めていく上で明らかになるはずだ。

自称:シドニー・ロスタロット／Sydney Losstarot
年齢:不詳(20代後半?)
身長:178cm
所属:メレンカンプ教団

古代の魔導師メレンカンプを奉るカルト教団の主催者であり、人間の堕落と終末論を語る自称預言者。初めて会う者の過去を言い当てたり、他人を意のままに操る不思議な能力を持つと言われている。しかし、彼の持つ強烈なカリスマに魅せられて従う者が後を絶たない。
突如、グレイランドのバルドルバ公爵邸を占拠し、公爵の家族や使用人を人質に法王の解任と囚われの仲間の釈放を要求するが、その真の狙いは別にあるようだ。
リスクブレイカー・アシュレイはこの占拠事件を通してシドニーと遭遇するが、それはまさに運命の出会いであった……。

本名:ロメオ・ギルデンスターン／Romeo Guildenstern
年齢:34歳
身長:179cm
所属:聖印騎士団

法王庁直属の騎士団クリムゾンブレイドの団長。その物腰は、あくまで優雅で洗練された騎士のものだが、正義のためには、どんな犠牲もいとわない。公爵邸占拠事件に介入した理由は定かでは無い。そしてギルデンスターン率いるクリムゾンブレイドもまた、シドニーを追い、魔都レアモンデに潜入した。その圧倒的な兵力は、レアモンデを一気に制圧するには十分なものである。果たして法王庁の目的は…?ギルデンスターンの真意とは…?

◆ゲームの始めかた

ディスクをプレイステーション本体に正しくセットし、電源を入れてください。オープニングムービーに続き、タイトル画面が表示されます。また、オープニングムービー中に◎ボタン又はSTARTボタンを押すと、すぐにタイトル画面になるので、以下のコマンドを選んで◎ボタンを押してください。



NEW GAME	ゲームを最初から始めます。
CONTINUE	前回セーブした続きから始まります。詳しくは下記「ゲームのロード」をご覧ください。
VIBRATION	アナログコントローラの振動のON／OFFを切り替えます。
SOUND	ゲームサウンドのステレオ／モノラルを切り替えます。

■ゲームのセーブ

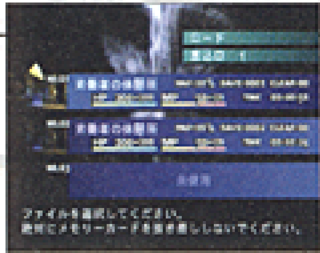


右のようなペンタグラム（セーブポイント）でセーブすることができます。
コマンドの「データ」から「セーブ」を選んでください。

次に、メモリーカードのスロット（メモリーカード差込口1or2）を選び◎ボタンを押します。
方向キーの上下で、セーブするブロックを選び◎ボタンで決定します。

選んだ場所に前回のデータがある場合は、上書き確認のメッセージが表示されます。よければ「YES」を選んで◎ボタンで決定してください。

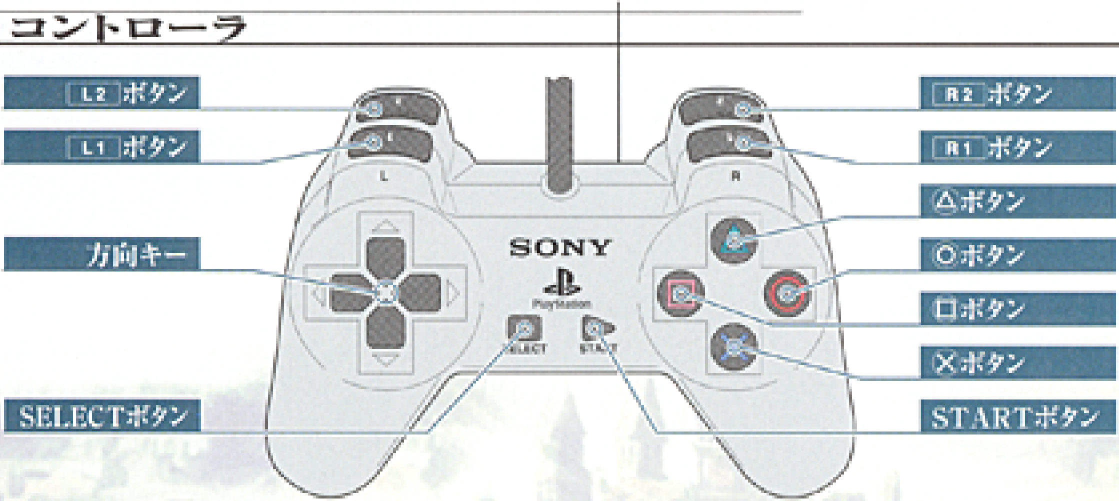
■ゲームのロード



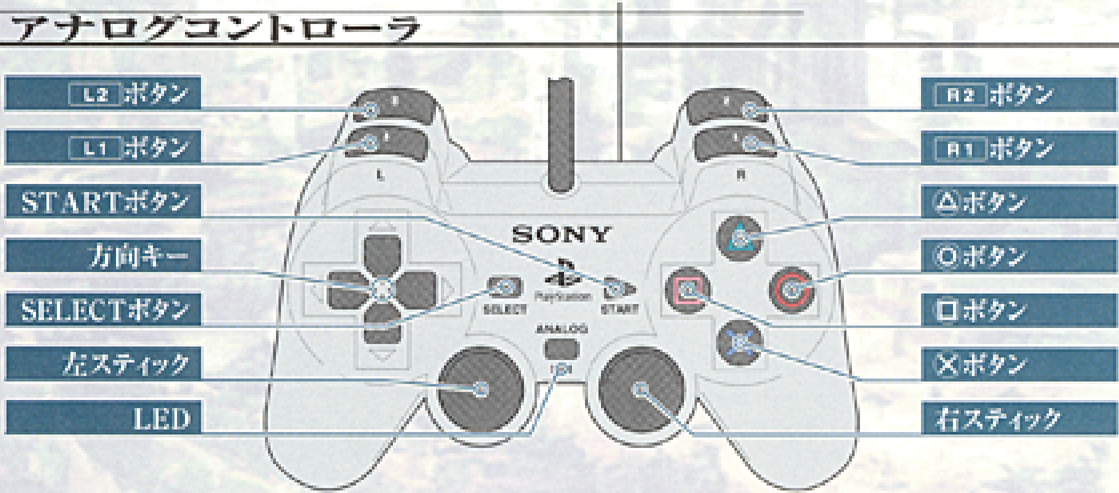
メモリーカードのスロットを選び◎ボタンを押します。次に、方向キーの上下で、ロードするデータを選び◎ボタンで決定してください。

◆基本操作

コントローラ



アナログコントローラ



※アナログコントローラのスティック使用は、LED点灯状態で使用できます。
　また、「オプション」の「バイブレーション」がONになっていれば、アナログモードスイッチに関係なく振動します。

※アナログモード時は、本マニュアル中の「方向キー」のかわりに「左スティック」を使用できます。

※START、SELECT、L1、L2、R1、R2ボタンを同時に押すと、ソフトリセットすることができます。

※○、×、△、□、L1、L2、R1、R2ボタンでメッセージ送りが可能です。

リラックスモード（武器を構えていない状態）

方向キーor左スティック	移動、つかまり&よじ登り(登る方向へ押しっぱなしでつかまり後上に登る)、視点変更中は視点移動
右スティック	視点変更
STARTボタン	視点変更　デモをスキップ
SELECTボタン	ズームイン／ズームアウト
○ボタン	決定、バトルモードへ切り替え
×ボタン	キャンセル、扉や宝箱を開く、キューブの移動（押す、持つ、置く等）、視点変更終了
□ボタン	ジャンプ
△ボタン	コマンドの呼び出し
L1 ボタン	マップ回転（左回り）
L2 ボタン	短縮コマンド表示
R1 ボタン	マップ回転（右回り）
R2 ボタン	押しながら方向キーor左スティックで歩行

バトルモード（武器を構えた状態）

方向キーor左スティック	移動、ターゲットドーム展開中はターゲットの選択、視点変更中は視点移動
右スティック	視点変更
STARTボタン	視点変更　デモをスキップ
SELECTボタン	ズームイン／ズームアウト
○ボタン	決定、ターゲットドームの展開、バトルアビリティ
×ボタン	キャンセル、ターゲットドームを閉じる、視点変更終了、リラックスモードへ切り替え、扉や宝箱を開く
□ボタン	ジャンプ、バトルアビリティ
△ボタン	コマンドの呼び出し、バトルアビリティ
L1 ボタン	マップ回転（左回り）
L2 ボタン	短縮コマンド表示、ターゲット選択中はターゲットの切り替え
R1 ボタン	マップ回転（右回り）
R2 ボタン	押しながら方向キーor左スティックで歩行

メニュー画面

方向キーor左スティック	カーソル移動、アイテムのコマンドを開いている時、左右でメニュー切り替え
右スティック	使用しません
STARTボタン	使用しません
SELECTボタン	使用しません
○ボタン	決定
×ボタン	キャンセル
□ボタン	使用しません
△ボタン	いつでもコマンドを閉じることができます
L1 ボタン	メニュー切り替え、ステータスのコマンドを開いている時、キャラクター変更
L2 ボタン	使用しません
R1 ボタン	メニュー切り替え、ステータスのコマンドを開いている時、キャラクター変更
R2 ボタン	使用しません

※短縮コマンド表示中に、各ボタンを押せば選択したコマンド画面が表示されます。

◆画面見かた

リラックスモード時の画面の見かたです。
（バトルモード時の画面の見かたは19ページをご覧ください。）



HP	ヒットポイントの現在値／最大値です。時間とともに少しずつ回復します。 現在値が0になるとゲームオーバーになります。
MP	マジックポイントの現在地／最大値で、魔法を発動する際に使用します。 時間とともに少しずつ回復します。
RISK	敵を攻撃するごとに増え、時間とともに減少します。 数値が大きいと命中率が下がり、クリティカルヒットが出やすくなります。
簡易マップ	現在いる場所の簡易マップです。赤い点が自分の位置、白い点がそのマップの出入口です。
リム・ゲージ	色の変化により体の各部位のHPがどのような状態かを示します。 各色の状態については12ページをご覧ください。

◆コマンド説明

マップ上で△ボタンを押すと、各種コマンドが表示されます。

■魔法

今まで覚えた魔法のリストが表示されます。
魔法を1つでも覚えていないと表示されません。



■ブレイクアーツ

現在装備中のウエポンで使用できるブレイクアーツが表示されます。「リスト表示」で各系列のウエポンで覚えたブレイクアーツを確認することもできます。ブレイクアーツを1つでも覚えていないと表示されません。



■バトルアビリティ

今まで覚えたチェインアビリティ、ディフェンスアビリティのリストが表示されます。
各アビリティのリスト上で、ボタン割り当てができます。

ボタンに割り当てるにはチェインアビリティ又はディフェンスアビリティの技を選び割り当てたいボタン（○、△、□ボタン）を押せば、割り当て完了です。割り当てた技にはボタンマークが表示されます。また、いつでも割り当ての変更をおこなうことができます。



■アイテム

ウエポン、アーマーの装備や分解、道具の使用などをおこないます。各コマンドは方向キーの左右又は、L1、R1ボタンで選ぶことができます。

! ●装 備

現在装備している、ウエポンやアーマーが表示されます。変更したいリム（部位）にカーソルを合わせ決定すると、現在所持している武具のリストが表示されます。変更したい武具にカーソルを合わせ決定すれば装備完了です。



●セットアップ

・武器を組み立てる
・修理する
・合成する

左の項目はレアモンデ内に点在するファクトリーでのみ使用できるコマンドです。くわしくは26ページをご覧ください。

秘石を装着する	ウエポンやシールドに秘石をセットします。
解体する	ウエポン、シールドを各パーツに解体します。
名前を変更する	ウエポン、シールドの名前を変更します。

名前を変更したいウエポン、シールドをL1、R1ボタンで選びます。好きな名前に変更した後、決定を選ぶかスタートボタンを押すと終了します。次にこの名前でよければ「YES」を選べば、登録完了です。

ウエポン 今までに手に入れた、又は組み立てたウエポンを表示します。最大8個ストックできます。

ブレード 今までに手に入れた、ブレードを表示します。ウエポンの刃にあたり、組み立て材料です。最大16個ストックできます。

グリップ 今までに手に入れた、グリップを表示します。ウエポンの握りにあたり、組み立て材料です。最大16個ストックできます。

シールド 今までに手に入れた、シールドを表示します。最大8個ストックできます。

アーマー 今までに手に入れた、各種アーマーを表示します。最大16個ストックできます。

秘石 今までに手に入れた、秘石を表示します。ウエポンやシールドにはめ込むことができます。最大48個ストックできます。

道具 手持ちの道具が表示されます。使用する道具を決め、「使用」を選ぶとターゲットドームが表示されます。使用対象を選んで決定すれば使用できます。最大64種ストックできます。



●サーチ、破棄、ソート、修理、ステータスについて

ウエポンやアーマー、パーツを選んでいる時、◎ボタンを2回押すとサーチ、破棄、ソート、修理等が行えます

サーチ	選択中のパーツが使われているウエポンやシールドを検索します。
破棄	所持しているウエポンや防具、パーツを壊して捨ててしまいます。装備中のものは破棄できません。よければ「YES」を選び決定します。
一括破棄	道具を選択している時に表示されます。選択したアイテムを全て捨てます。よければ「YES」を選び決定します。
ソート	様々なカテゴリーごとに並べ替えを行います。どの順で並べ換えるかを選び、決定すると並べ替え終了です。
修理	ダメージポイントの回復をおこないます。ファクトリーのみで使用できるコマンドです。くわしくは26ページをご覧ください。
アイテムステータス	ウエポン、ブレード、グリップ、アーマー、晶石の各項目で、確認したいアイテムを選び◎ボタンを押すとステータスが表示されます。確認中は◎ボタンを押すたびに、確認項目が変わります。また、L1、R1ボタンで、選択中の武具で手持ちのストックを見ることができます。



《アイテムステータスの見かた》

DP	ダメージポイント。0になると性能が激減してしまいます。
PP	ファントムパワー。ウエポンやシールドを使い続けることで蓄えられていきます。蓄えられた数値が大きい程、ウエポンは攻撃力が増加し、シールドは防御力が飛躍的に上がります。ただし、そのウエポンやシールドを装備していると、徐々に減っていきます。
ORG	パーツのみの元値
EQP	アシュレイ本体+武器、防具の値+アクセサリーを総合した数値

RANGE	大きいほどターゲットドーム（射程範囲）の範囲が広い。
RISK	攻撃時に加算されるRISKポイント。
STRENGTH	大きいほど攻撃力や耐久力が上がる。
INTELLIGENCE	大きいほど魔法の効果や抵抗力が上がる。
AGILITY	大きいほど攻撃命中率や回避率が上がる。

以下の「種族」「属性」「タイプ」の項目では、数値が大きいと効果が大きく、マイナスの数値だとあまり効果を期待できません。

種類		
	HUMAN	人型の敵に対する攻撃値又は防御値。
	BEAST	獣型の敵に対する攻撃値又は防御値。
	UNDEAD	アンデッド型の敵に対する攻撃値又は防御値。
	PHANTOM	霊体型の敵に対する攻撃値又は防御値。
	DRAGON	ドラゴン型の敵に対する攻撃値又は防御値。
	EVIL	悪魔型の敵に対する攻撃値又は防御値。

属性		
	PHYSICS	物理属性に対する攻撃値又は防御値。
	AIR	風系に対する攻撃値又は防御値。
	FIRE	火系に対する攻撃値又は防御値。
	EARTH	地系に対する攻撃値又は防御値。
	WATER	水系に対する攻撃値又は防御値。
	LIGHT	光系に対する攻撃値又は防御値。
	DARKNESS	暗闇系に対する攻撃値又は防御値。

タイプ		
	BLOW	打撃系ウエポンの攻撃値又は防御値。
	CUT	切断系ウエポンの攻撃値又は防御値。
	IMPALE	貫通系ウエポンの攻撃値又は防御値。

キャラクターステータス

アシュレイはボーナス画面や、レアモンデで手に入れたアイテムを使用することで、HPやMP、各種ステータスを成長させていくことができます。
ここでは各リム（部位）の状態を表示します。また、マップ内に敵がいれば、L1、R1ボタンを押すことで、その敵のステータスを見ることができます。
□ボタンを押せば基本パラメーターを見ることができます。
ただし、敵の基本パラメーターを見るには、魔法「アナライシス」がかかっていなければ見ることができません。



《キャラクターステータスの見かた》

ORG	アシュレイ本体の元値
EQP	アシュレイ本体＋ステータス変化＋アクセサリーを総合した数値
STRENGTH	数値が大きいほど攻撃力や耐久力があります。
INTELLOGENC	数値が大きいほど魔法の効果や抵抗力があります。
AGILITY	数値が大きいほど攻撃命中率や回避率が上がります。

R.ARM	右腕
L.ARM	左腕
HEAD	頭
BODY	胴
LEGS	脚

※この他のリム（部位）を持つモンスターも存在します。

R.ARM EXCELLENT ― 状態は以下のように変化します。

excellent	最良の状態。回復の必要はない。
good	良い状態。しかし、用心したほうがよい。
average	普通の状態。危険ではないが戦闘は避けたい。
bad	悪い状態。ひどくダメージを受けている。
dying	最悪の状態。動かすことができないほど。

※各状態を色分けしています。

各部位がdying状態の時、以下のようなペナルティが発生します。

右腕…「アタック50%」（通常攻撃＆ブレイクアーツのダメージが1/2）
左腕…「パリィ50%」（回避率低下）
頭…「沈黙」（魔法詠唱不可）
胴…「リスク200%」（リスクの加算が2倍、ターゲットドーム展開中も徐々に増える）
脚…「ムーヴ50%」（移動スピードが1/2）

マップ

マップを表示します。

方向キー	画面スクロール
◎ボタン	各エリアの表示
L2 ボタン＋方向キー	マップ回転
L1 、R1 ボタン	部屋移動
R2 ボタン＋方向キー	ズーム



データ

ゲームのセーブとロードを行います。くわしくは5ページをご覧ください。

オプション

ゲームの基本的な設定を行います。

簡易マップの表示	簡易マップの表示方法を変更します。
タイミングの表示	バトルアビリティの入力タイミングの表示をON／OFFできます。（アシュレイの頭上に「!」マークが現れた時が入力のタイミングです。）
武器成長値の表示	攻撃した時、武器の成長具合をシグナル表示します。（ブルー表示が+成長、レッド表示が−成長を表します。）
防具成長値の表示	攻撃受けた時、防具の成長具合をシグナル表示します。（ブルー表示が+成長、レッド表示が−成長を表します。）
カーソル位置の記憶	前回のカーソル位置を記憶しておくかを設定します。
インフォメーション	画面下のインフォメーションの表示設定をおこないます。
パズルモードの設定	キューブを用いたパズルモードの有無を設定します。
サウンド	ゲームサウンドをステレオ／モノラルに切り換えます。
バイブレーション	アナログコントローラの振動のON／OFFを切り替えます。



スコア

各種スコアを表示。現在のリスクブレイカーランクや、獲得した称号などを見る事ができます。



クイックマニュアル

基本的な操作方法や覚えていると得する情報やヒントを見ることができます。

扉



部屋と部屋を結ぶ扉には、いろいろな種類が存在します。簡単に開く扉もあれば、ロックを外さなければならない扉など様々です。ロックを外す方法は、カギやスイッチを探す、モンスターを倒すなど様々な方法があります。

宝箱



宝箱の正面で⊗ボタンを押すと、フタが開きアイテムリストが表示されます。欲しいアイテムにカーソルを合わせ◉ボタンを押せば入手できます。また、▣ボタンを押せば、表示中のアイテムをまとめて入手できます。途中で⊗ボタンを押すと、入手作業を終了します。ただし、残っているアイテムは、破棄されて入手できなくなります。
持ちきれないアイテムがある時は、選択中にもう一度◉ボタンを押すと、手持ちのアイテムリストが表示されます。そのリストの中のいらないものを選び、整理（破棄、分解）すれば入手することができます。

宝箱の中には、ロックされたものが存在します。それらの宝箱は鍵を見つけるか、魔法の「アンロック」を使わなければ開けることはできません。



コンテナ



手持ちのアイテムをしまっておく箱です。コンテナに入れたアイテムは、どのコンテナからでも取り出すことができます。持てるアイテムには限界があるので、余分なアイテムはコンテナにしまっておくといいでしょう。コンテナの正面で×ボタンを押すと、フタが開きアイテムの出し入れが行えます。

GADGET BAG
手持ちアイテム

現在の所有数/持てる最大数



CONTAINER
コンテナの中身

現在のコンテナ収納数/最大収納数

●搬出(コンテナから取り出す)、搬入(コンテナに保管する)

各メニューが表示されます。取り出したいアイテムのメニューを、方向キーの左右又は[L1]、[R1]ボタンで選択すると、リストが表示されます。リスト内から取り出すアイテムを選択し○ボタンを1回押すと選択状態となります。(選択状態の時に、リスト内の別のアイテムと並べ替えが可能です。並べ替える場合は、選択状態とは別のアイテムを選択すれば並べ替え完了です。)選択状態のアイテムをさらに○ボタンを押すと、下記のメニューが表示されます。



搬出/搬入	コンテナから取り出します。搬出/搬入予定のアイテムはメニュー「!」で確認できます。
破棄	選択されたアイテムの指定個数を捨てます。
一括破棄	選択されたアイテムの個数全てを捨てます。
ソート	様々なカテゴリーごとに並べ替えを行います。

搬出/搬入したいアイテムが全てそろったら、○ボタンを押し「YES」を選べば、搬出/搬入完了です。

注意・以前にセーブしたデータとゲーム中のデータがメモリーカード上と一致しなかったりデータ自体がない、またはメモリーカードがセットされていないとコンテナに収納したはずのアイテムが利用できなくなってしまいます。

キューブ

ダンジョン内には様々なキューブが置いてあり、積み上げたり転がしたりして足場を作ることができます。また、キューブの中にはウエポンで破壊できるものもあります。破壊したり、動かしたキューブは、その部屋を出ると元に戻ります。



キューブには、以下のような種類があります。

転がしキューブ	押した方向に1パネル（キューブ1つ分の面積）回転しながら移動します。
カウンター付き転がしキューブ	押した方向に1パネル回転しながら移動します。ただし、カウントが0になると消滅します。
押しキューブ	押した方向にすべりながら1パネル移動します。壊すことができます。
摩擦無し押しキューブ	押した方向にすべり、障害物にぶつかるまで移動します。
持ち上げキューブ	持ち上げて任意の場所に運ぶことができます。壊すことができます。
マグネット付き持ち上げキューブ	持ち上げて任意の場所に運ぶことができます。赤と青の2種類があり、同じ色のキューブを積み重ねると、上に重ねたキューブは、キューブ間にキューブ1つ分のスペースを空け浮遊します。赤と青を重ねた場合は、そのキューブは一体化し、その場で動かなくなります。他のキューブと付いたり、反発することはありません。磁力は上下のみに反応します。

VKPからのアドバイス1 ／崖などを登るときは、ジャンプやキューブを利用する。

・キューブ2つ分の高さ：方向キーを入れればグリッピング可能。
・キューブ3つ分の高さ：ジャンプしてグリッピング、または、キューブを移動し足場にすることでグリッピング可能。
・キューブ4つ分の高さ：キューブを2段積みすればグリッピング可能。ない時は登れない。また、キューブ1つの時は、その上でジャンプしてグリッピング可能。

VKPからのアドバイス2 ／レアモンデは不思議な場所

キューブを破壊したり、間違えた場所へ移動したときは、一度部屋を出て入り直すと最初の状態に復活。

トラップ

マップの中には、トラップが仕掛けられている場所があります。トラップに引っかかると、様々な効果が発動します。



●マーキング

マーキングを利用すれば、トラップを発見できます。
マーキングには、以下の方法があります。



アイテムを使う	「千里眼晶」を使います。
魔法を使う	「マーク」の魔法を使います。
トラップにかかる	1回かかったトラップは、以後見えるようになります。

※マーキングは、その部屋を出るまで有効です。

●トラップの種類

デスヴェイパー	物理系直接攻撃トラップ。足下から強烈な酸性の蒸気が吹きだし、ダメージを与えます。
イラプション	火系直接攻撃トラップ。足下から炎が吹き上がり、ダメージを与えます。
フリーズ	水系直接攻撃トラップ。足下から強烈な冷気が吹き上がり、ダメージを与えます。
ガスト	風系直接攻撃トラップ。足下からの突風がカマイタチ現象を起こし、ダメージを与えます。
テラスラスト	土系直接攻撃トラップ。周囲の元素を合成し結晶化させることで、ダメージを与えます。
サンクチュエリ	神聖系直接攻撃トラップ。足下から聖なる力を宿した閃光が放たれ、ダメージを与えます。
ディアボロス	暗黒系直接攻撃トラップ。足下から闇の力を宿した閃光が放たれ、ダメージを与えます。
ポイズンパネル	ステータス異常化。足下から毒ガスが噴出し、「毒」状態にします。
パラライズパネル	ステータス異常化。足下から麻酔ガスが噴出し、「マヒ」状態にします。
カースパネル	ステータス異常化。地面に封印されていた悪霊が放たれ、「呪い」状態にします。
ヒールパネル	回復。大いなる神・フォルトゥーナの御力によって体力を一定値回復します。
キュアパネル	回復。大いなる神・フォルトゥーナの加護によってあらゆるステータス異常を完全に回復します。

ステータス異常について

敵の攻撃やトラップによって、ステータスに異常をきたす場合があります。ステータス異常は、時間が経つと回復するものや、アイテムや魔法によって回復するものがあります。



STRダウン	STRENGTHの値が減少します。
STRアップ	STRENGTHの値が増加します。
INTダウン	INTELLIGENCEの値が減少します。
INTアップ	INTELLIGENCEの値が増加します。
AGLダウン	AGILITYの値が減少します。
AGLアップ	AGILITYの値が増加します。
クイック	移動スピードが上昇します。
サイレント	魔法詠唱を封じられた状態で、魔法が使えません。
マヒ	身体が麻痺しており、ウエポンや素手の直接攻撃とブレイクアーツが行使できません。
毒	一定時間ごとに毒のダメージを受けます。
しびれ	軽い痙攣(けいれん)を起こし移動スピードが低下し、バトルアビリティが使えません。
呪い	邪悪な呪いにより、STR、INT、AGIの値が全て減少します。
リジェネレーション	HPの回復速度が増加します。
魔法無効	自分にかけられた魔法を1回だけ確実に無効にします。
アイテム性能ダウン	ウエポン、防具の性能が減少し、装備の変更ができません。
アイテム性能アップ	ウエポン、防具の性能が増加します。
アタッチ・エア	ウエポンの「風」属性がアップ。「土」属性はダウンします。
アタッチ・ファイア	ウエポンの「火」属性がアップ。「水」属性はダウンします。
アタッチ・アース	ウエポンの「土」属性がアップ。「風」属性はダウンします。
アタッチ・ウォーター	ウエポンの「水」属性がアップ。「火」属性はダウンします。
レジスト・エア	防具の「風」属性がアップ。「土」属性はダウンします。
レジスト・ファイア	防具の「火」属性がアップ。「水」属性はダウンします。
レジスト・アース	防具の「土」属性がアップ。「風」属性はダウンします。
レジスト・ウォーター	防具の「水」属性がアップ。「火」属性はダウンします。

◆レアモンデでの戦いかた

バトルモード

右スティックを入力するかSTARTボタンを押すと、ウエポンを構えバトルモードになります。バトルモード中は、壁等に登ったりキューブの持ち運びなどができません。

画面の見かた



ターゲットドーム
攻撃の届く射程範囲です。大きさや形は攻撃方法によって異なります。

敵のリム(部位)
攻撃できる敵のリム(部位)です。

ターゲットインフォメーション

ターゲットインフォメーション



1. ターゲットの敵の名、またはリム(部位)です。
2. 敵又はリムのHPに与えられる予測ダメージ値。ステータス異常が発生する時は、ステータス異常名を表示します。
3. 敵又はリムへの攻撃予測命中率。ステータス異常などのある攻撃の時は、追加効果も表示します。
4. 対象となるターゲットの種類(リム／部位、ユニット／そのモンスター1体)を表示します。
5. 攻撃や属性の種類を表示します。
6. 対象となる敵の種族を表示します。

攻撃方法

敵を攻撃する場合、敵にある程度接近して、敵がターゲットドームに入るように◎ボタンを押します。

次に、敵のどこを攻撃するかを選びます。ターゲットインフォメーションを参考にして、攻撃する部位を決めましょう。また、複数の敵がターゲットドームに入っている場合は、どの敵を攻撃するかも選びます。攻撃する場所が決まったら、◎ボタンを押すと攻撃を開始します。



敵が攻撃を開始するときは、敵が攻撃シグナルを発し、赤くなりますので注意してください。



バトルアビリティ



アシュレイは、レアモンデに潜入して、しばらくするとバトルアビリティを入手できます。バトルアビリティは、攻撃タイプ、防御タイプの2種類があります。

●バトルアビリティの使いかた

バトルアビリティを⊗、△、□ボタンに割り当てることで、バトル中に技を発動させることができます。



●バトルアビリティの入手方法

チェインアビリティ、ディフェンスアビリティのどちらでも発動に成功すると、バトルアビリティ入手用の経験値が貯まり、一定値に達すると新たなバトルアビリティを入手することができます。新たなバトルアビリティの入手時、チェインアビリティ、ディフェンスアビリティどちらかを選ぶと、未入手の一覧が表示されます。自分の戦い方に合わせ好きなものを選択し決定すれば、入手完了です。

チェインアビリティ（攻撃タイプ）



ウエポンによる攻撃が敵に当たった瞬間に、タイミングよくチェインアビリティを割り当てたボタンを押すと追加効果が得られます。さらに、違うチェインアビリティを割り当てたボタンをタイミング良く押すと、連続してチェインせることができます。（タイミングが合えば何回もつながります。）

VKPからのアドバイス3／障害物越しの攻撃は注意せよ

障害物の影から攻撃したり、障害物越しの攻撃はミスしやすいので注意しよう。

攻撃が障害物に当たってしまう!回り込み攻撃しよう。



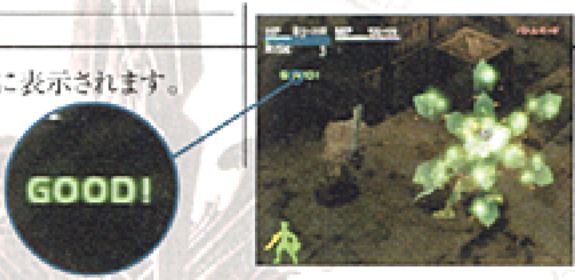
ディフェンスアビリティ（防御タイプ）

敵の攻撃や魔法等の攻撃に効果があります。敵の攻撃がヒットした瞬間、タイミングよくディフェンスアビリティを割り当てたボタンを押すと追加効果が得られます。チェインアビリティのように、連続して発動させることはできません。

コメントシグナル

バトルアビリティを発動させたときのタイミングは、以下のように表示されます。

TOO FAST!	速すぎる!
SLOWER!	もっと遅く!
COOL!	ぴったり!
FASTER!	もっと速く
TOO SLOW!	遅すぎる!



※他にも「GOOD!」「EXCELLENT!」「RIGHT-ON!」「PERFECT!」「WELL-TIMED!」「NICE!」「GREAT!」と表示されますが「COOL!」と同じ意味です。コメントシグナルを確認し、うまくタイミングを計りましょう。

タイミングの表示



コマンドのオプションの「タイミングの表示」をONにすれば、バトルアビリティを発動するタイミングが分りやすくなります。!マークが表示した瞬間にバトルアビリティを割り当てたボタンを押せば成功率が上がるでしょう。

VKPからのアドバイス4／視点を切り替える

視点変更により、今までわからなかった高いところにある通路の発見や、崖の下の様子を見ることで新たな発見がある。

隠された扉や宝箱も見つけることができる。



■ブレイクアーツ

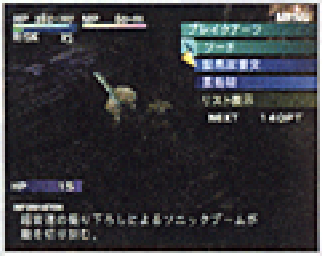
ウエポンの種類ごとに覚えられる必殺技です。

●ブレイクアーツの使いかた

コマンドを開き「ブレイクアーツ」を選んでください。現在装備しているウエポンで使えるブレイクアーツが表示されます。使用したいブレイクアーツを選び攻撃する敵のリム、またはユニットを決定すると、ブレイクアーツが発動し、敵に様々な効果を与えます。

「リスト表示」を選ぶと、ブレイクアーツを覚えたウエポンが白い文字で表示されます。白い文字のウエポンを選んで◎ボタンを押すと、そのウエポンのブレイクアーツを確認することができます。

ブレイクアーツは自分のHPを消費することで発動するので、使い過ぎに注意し戦略を立てて効果的に使いましょう。


①ブレイクアーツを選択


②ターゲット選択


③発動!!

●ブレイクアーツの入手方法

ブレイクアーツを入手するには、ウェポンを使い込むことでブレイクアーツ入手用の経験値を一定値貯めなければなりません。ブレイクアーツ入手用経験値は、ウエポンを使い込むことで得られます。
また、装備するウエポンの種類ごとにブレイクアーツが違い、ブレイクアーツ入手用経験値もそれぞれに存在します。



■魔法



魔法を使用するにはレアモンデ内に、落ちている"グリモア(呪文書)"を見つけなければなりません。グリモアを読み使用することで、そこに記された魔法を覚えることができます。

覚えた魔法は、MPを消費することでいつでも使えますが、MPが不足していると使用できません。

●グリモアを使う



手に入れた、グリモアをコマンドの「アイテム」の「道具」から選ぶと、ターゲットドームが開きます。使用する対象を選び◎ボタンを押せば、必要なMPを消費し、そのグリモアに記された魔法が発動します。

●魔法を使う



グリモアを使い発動した魔法は覚えることができます。コマンドの「魔法」を選ぶと、魔法の種類が表示されます。使用したい魔法の種類を選ぶと、その一覧が表示されます(いままで覚えたものだけが表示されます)。一覧の中から、今回使用する魔法を選ぶと、ターゲットドームが開くので、使用する対象を選び◎ボタンを押せば、魔法が発動します。ただし、MPが不足していると発動できません。
また、魔法の中にターゲットドームを開いている間に高さを選択し、次に効果範囲を選ぶものがあります。効果範囲内に入ったターゲット(アシュレイも含む)全てに効果があります。効果範囲表示中に▣ボタンを押しながら方向キーの上下で高さを変更できます。

VKPからのアドバイス5／コマンド「マップ」を活用

ロックされた扉。コマンドのマップを見ると、その扉のあるマップを確認すれば、ロックを外すのに必要な鍵や刻印などがわかる。

アイテム取得

戦闘終了後にアイテムが手に入る場合があります。



敵がアイテムを持っていた場合、アイテムのリストが表示されます。リストの中から欲しいアイテムを選択し◎ボタンを押すと入手完了です。また、表示された全てのアイテムが欲しい時は□ボタンを押すと全て入手できます。アイテムは持てる数が決まっているので、持ち切れないアイテムは◎ボタンを押し選択状態の時、もう一度◎ボタンを押すと、手持ちの同種アイテムリストが表示されます。リストからいらないものを選び整理（破棄、分解など）を行えば、入手することができます。
アイテムが残っているとき、⊗ボタンを押し入手すると、残っていたアイテムは入手できません。



VKPからのアドバイス6／用途不明のアイテム

用途のわからない鍵やアイテムを手に入れたら、コマンドの「アイテム」の「道具」を確認すれば、鍵や刻印の名前などがわかる。また怪しげなアイテムも外見上の詳細がわかるが、使うか使わないかは君の判断にまかせよう。



◆ウエポン、アーマーについて

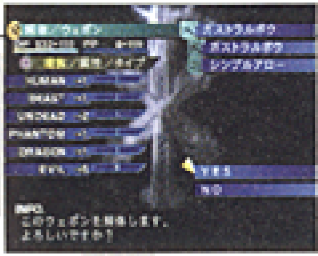
ウエポン、アーマーの成長



ウエポンやアーマーは、使い込むほど成長していきます。例えば、あるウエポンでドラゴン系のモンスターばかりを攻撃していると、そのウエポンはドラゴン系に大ダメージを与えるウエポンに成長します。各種族ごとに使うウエポンを決めておけば、それぞれの種族に対して効果的なウエポンに成長していくでしょう。また、アーマーは、一定の種族や属性の攻撃を受け続けると、その種族や属性に強く成長します。ウエポンやアーマーはダメージポイント（DP）が0になると性能が激減してしまいます。

ウエポンやアーマーの成長度合いは、「アイテム」コマンドのステータス表示で見ることができます。また、オプションの「武器防具の成長値の表示」をONにすると、成長の度合いが管理しやすくなります。

ウエポン、シールドの解体



アイテムコマンドの「セットアップ」を選び、「解体する」を選ぶと、ウェポン、シールドを各パーツに解体することができます。解体したパーツと別のパーツを組み合わせて、新しく組み立てることができます。組み立ては、ファクトリーで行ないます。

まず、ウェポンかシールドを選びます。次に L1 、R1 ボタンで、解体するウエポンまたはシールドを選びます。その名称と構成パーツが表示されるので、◎ボタンを押してください。

確認メッセージが表示されるので、よければ「YES」を選び決定すると解体終了です。

ファクトリー



レアモンデにはファクトリーと呼ばれる工房がまれに存在します。ファクトリーを見つけることができれば、ウエポンの修理や組み立てを行なうことができます。また、ファクトリーにより、あつかえる材質が決まっていますのでご注意ください。ファクトリー内でコマンドの「アイテム」を開き「セットアップ」を選択します。

修理



ウェポン、シールド、アーマーのDPを最大値まで回復できます。ただし、使用された材質によって、修理不可能なファクトリーもあります。

セットアップメニューの「修理する」を選択し「YES」で決定すれば、手持ちのウエポンとアーマーのDPが一括修理されます。ただし、PPが減少し、DPの10%の値がRISKに加算されます。

組み立て



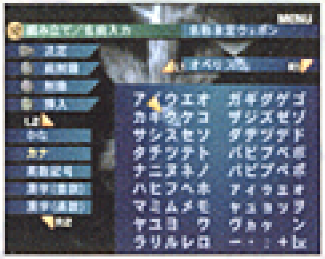
セットアップメニューの「武器を組み立てる」を選択します。次にブレードかグリップを選択すると、現在所持しているブレード（グリップ）のリストが表示され決定すると、次にグリップ（ブレード）のリストが表示されます。秘石装着ができる場合は、秘石リストが表示され、装着できます。組み立て後、これで良い場合は◎ボタンで決定、やり直す場合は✕ボタンでキャンセルします。次の最終決定後、出来上がった武器に名前を付け完成です。



①ブレードとグリップをそれぞれ選びます。



②ブレードとグリップ、秘石が決まり組み立て終了です。



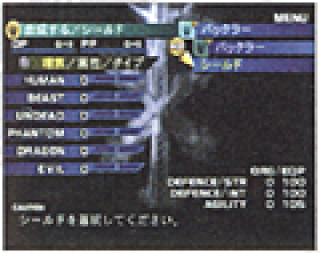
③組み立てたウェポンに好きな名前を付け完成です。

■合成

カテゴリーごとに合成が可能です。合成が可能なカテゴリーは「ブレード」「シールド」「アーマー」の3つです。



セットアップメニューの「合成する」を選択すると、各カテゴリーが表示されるので、合成するカテゴリーを選びます。次に合成する素材を2つ選択すると、合成結果が表示されます。パラメーターの予想値を確認した後、合成するなら「YES」、やり直すなら「NO」、合成を終了するなら、「合成をやめる」を選択します。



また、部位の違うアーマーを合成することも可能ですが、装備可能な部位が変化するかもしれません。装備中のウエポンやアーマー、組み立て済みのウエポンをカテゴリーとする場合は、装備からはずれたり、解体してしまいます。



道具リスト

名称	効果
キュアルート	HPを約50ポイント回復。
キュアバルブ	HPを約100ポイント回復。
マナルート	MPを約25ポイント回復。
マナバルブ	MPを約50ポイント回復。
修道僧の秘薬	HPとMPを約100ポイント回復。
錬金術士の試薬	HPとリスクを約25ポイント回復。
世界樹の涙	「マヒ」ステータス異常を回復。
精霊の祈り	「毒」ステータス異常を回復。
聖霊の祝福	「しびれ」ステータス異常を回復。
天使の微笑み	「呪い」ステータス異常を回復。
万能薬	マヒ·毒·しびれを回復。
千里眼晶	マップに仕掛けられたトラップを一時的に見られる。そのマップのみ有効。

ブレイクアーツリスト

種類	名称	効果
ダガー系	煌気弾	気合いを剣の切っ先の一点に集中し、対象にぶつけてダメージを与える。
ソード系	裂帛双重突	超音速の振り下ろしによるソニックブームで敵を切り刻む。
ロングソード系	壊人弾	剣の波動で相手の体内の生命を削ぎ落とす技。
アックス系	ミストラルエッジ	横一文字に真空の刃を放ち、対象にぶつけてダメージを与える。
ヘビーアックス系	ベアクラッシュ	振り下ろされた斧から閃光が走り、敵にダメージを与える。
ロッド系	爆炎打	火薬が破裂したように爆炎が噴き上がる技。
ヘビーメイス系	ボーンクラッシュ	猛烈な衝撃波を放ち、対象の骨を打ち砕く。
スピア系	ルインハーツ	闘気をその槍の切っ先に集中させ、ピンポイントでダメージを与える。
クロスボウ系	獄炎烈散弾	地獄の炎をまとった矢を放つことで大ダメージを与える。
拳	紅蓮掌	周囲の闘気を掌の上に集め、対象にぶつけてダメージを与える。

バトルアビリティリスト

●チェインアビリティ

名称	効果
ヘヴィショット	敵のHPに追加ダメージとして与える。
ゲインライフ	自分のHPに回復値として加える。
マインドアサルト	敵のMPに追加ダメージとして与える。
ゲインマジック	自分のMPに回復値として加える。
ゲインダメージ	与えたダメージの数%を自分のウエポンのDPに回復値として加える。
パラライズパルス	「マヒ」効果を追加。
ナミングクロウ	「しびれ」効果を追加。
ダルネスバインド	「スロウ」効果を追加。
スネークヴェノム	「毒」効果を追加。

●ディフェンスアビリティ

名称	効果
セルフリカバリー	「マヒ」効果を回復。
マジックスナッチ	敵が攻撃に使用したMPの数%を自分のMPに回復。魔法攻撃に有効。
マジックリフレク	受けたダメージの数%を跳ね返す。自分のダメージは軽減されない。魔法攻撃に有効。
ダメージリフレク	受けたダメージの数%を跳ね返す。自分のダメージは軽減されない。魔法以外の攻撃に有効。
インパクトガード	物理系攻撃のダメージの数%を相殺しダメージを軽減。
エアブレイク	風系攻撃のダメージの数%を相殺してダメージを軽減。
ファイアプルーフ	火系攻撃のダメージの数%を相殺してダメージを軽減。
アースコンソル	地系攻撃のダメージの数%を相殺してダメージを軽減。
アクアウォード	水系攻撃のダメージの数%を相殺してダメージを軽減。
フィーンドガード	神聖系攻撃のダメージの数%を相殺してダメージを軽減。
デモンスケイル	暗黒系攻撃のダメージの数%を相殺してダメージを軽減。

魔法リスト

系列	名称	効果
ウォーロック（攻撃系）	ソリッドショック	物理系攻撃呪文。強烈な衝撃波を放ちダメージを与える。
	ライトニングボウ	風系攻撃呪文。雷の矢を放ちダメージを与える。
	ファイアボール	火系攻撃呪文。灼熱の炎の弾を対象にぶつけダメージを与える。
	ヴァルカンランス	土系攻撃呪文。鋭利な火山弾を放ちダメージを与える。
	アクアブラスト	水系攻撃呪文。強烈な冷気を超高速で放ちダメージを与える。
	スピリットサージ	神聖系攻撃呪文。光の精霊を放ちダメージを与える。
	デスラプトペイン	暗黒系攻撃呪文。苦痛の呪いを放ちダメージを与える。
シーアールジー（回復系）	ヒール	対象の傷を癒すことでHPを回復。ただし、アンデッドには効い。
	リストレイション	戦争の神・ベルムの加護によって、「マヒ」ステータス異常を回復。
	アンチドーテ	海の神・アムニスの加護によって、「毒 」ステータス異常を回復。
	ブレッシング	愛の女神・アモールによって、「呪い」ステータス異常を回復する。
ソーサリー（補助系）	ハーキュリアン	対象のSTRを一定時間増加。
	インライテン	対象のINTを一定時間増加。
	インビゴレイト	対象のAGIを一定時間増加。
	プロテクト	対象のウエポンや防具の性能を一定時間増加。増加量は技能に比例する。
	サイレントスペル	対象が一定時間魔法を使えないようにする。
	フィクセイト	マップ中の移動ブロックを一定時間停止。
	アンロック	箱や扉などの鍵を解除。ただし、パズルや結界等によって閉じられているものには無効。
	マーク	マップに仕掛けられたトラップを一時的に視認できる。そのマップのみ有効。
	アナライシス	対象のHPやMPなど各種パラメータを分析。HPの少ないキャラほど分析しやすい。
エンチャント（属性系）	ルフトアタッチ	ウエポンの属性を一定時間「風系」に変える。
	スパークアタッチ	ウエポンの属性を一定時間「火系」に変える。
	ソイルアタッチ	ウエポンの属性を一定時間「土系」に変える。
	フロストアタッチ	ウエポンの属性を一定時間「水系」に変える。
特殊系	テレポート	ペンタグラム（セーブポイント）間を瞬間移動できます。瞬間移動が可能なペンタグラムのリストが表示され、移動先を選択すれば瞬間移動します。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

SQUARESOFT
スクウェア・ユーザーサポート PHONE: 03-5496-7117

当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。

SLPS 02377